アドベンチャーゲーム
マイクロキャビン
うる星やつら
〜恋のサバイバル・バースディ〜
©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV
MSX 2
MEGA ROM
(要VRAM128K)
Pana Amusement Cartridge
ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応
¥7,800
4メガロム搭載

アドベンチャーゲーム

〜恋のサバイバル・バースディ〜

面堂邸に、新たなパニックの予感。

了子の誕生日を祝うため、あたる、ラム、しのぶ、サクラなど、
おなじみの面々が面堂家の広大な庭に集まった。
そして、いましも、余興の「迷路脱出ゲーム」が始まろうとしていた。
優勝者には、了子の熱いキッスが贈られるという。
ゲームそっちのけで邪魔をするヤツや、やたら突進するヤツもいる。
隠されたアイテムを使って、
だれよりも早くゴールに入るのだ！

- コマンド選択式のアドベンチャーゲーム
- 一部にアニメーションを取り入れた美しいグラフィックス
- 登場人物がそれぞれに思考ルーチンを持ち、動きまわる
- リアルタイム処理による予断をゆるさないゲーム展開
- 美しいBGMは全4曲

うる星やつら
移動 話す 見る 使う 戦う 聞く 取る 食べる
ゴールの手がかりをもとめて、あたりを見まわす、大きな
おったランがいる。
●［ラン、話す］
「やあ、ランちゃんも来てたの？」
「あら、ダーリン。こんにちは」
「いったい、どーゆー風のふきまわしだっちゃ？」
「なんや、その言いぐさは。わしが来たら、いかんちゅーのか！」

4メガロム搭載

大容量4メガロムを使用することにより、美しいグラフィックを大量に使用することができました。

漢字表示

メッセージは読みやすい漢字表示です。もちろん漢字ROMは不用です。

パナ・アミューズメントカートリッジ対応

パナ・アミューズメントカートリッジを使用することにより、セーブ・ロードが瞬時に行えます。もちろんカセットテープにもセーブできます。

※このソフトはパナ・アミューズメントカートリッジ（ゲーム用S-RAMカートリッジ）のNo.1〜No.4を使用しています。

ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

パナアミューズメントカートリッジ
Pana Amusement Cartridge
1 2 3 4 5 6 7 8

（要VRAM128K） ¥7,800

このソフトはMSX2専用です。MSX1ではご使用になれません。

Stac
Software Technology & Communication

日本音楽著作権協会ビデオ許諾 第70093号

商品コード：724800

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

うる星やつら

マイクロキャビン

Adventure Game

目　次

プロローグ

「ごめんくださーい！」手紙の束をかついだ黒子が、諸星家をおとずれた。
「よー、黒子。久しぶり」
あたるは興味しんしんに応対した。その横にラムがいる。
「了子お嬢さまのメッセージをおとどけにあがりました」

『明日は私の15歳の誕生日。つきましては明朝10時より、面堂邸分館において、バースディ・パーティをもよおします。余興（ヨキョウ）として、楽しいゲームを企画しましたので、お友だちもお誘いの上、ふるってご参会ください。
面堂了子』

「わっ、誕生パーティの招待状だ！」
「トップの殿方には今後一年間、了子さまのステデイとして、親しい交際が許されます」メッセンジャーの黒子が、あたるにそっと耳うちする。
「かならず行くって、了子ちゃんに伝えて」彼はにこにこ顔で答えた。
「ダーリン。ステディって、なんだっちゃ？」
「おまえは知らんでいいっ」
「ダーリン、ケチだっちゃ！」
「ステディってのは、甘くて、素敵なものだ！」
「それじゃーお菓子？。うちもいっしょに参加するっちゃ！」
ラムがあたるに飛びついた。

*

「トップの男と今後一年間のステディとして親しい交際？　キッスだと？ゆるさん、ゆるさん、ゆるさーんっ！」　終太郎が了子にわめいた。
「やーね、おにいさまったら。じつの妹にシットなさって…」
「するか、アホらしい！」
「そうだわ。トップのご婦人には、おにいさまがキスなさったら？」
「……ラムさんも参加されるのか？」
「鬼娘ですか？　諸星さまといっしょに来られます」
横から黒子がつげる。終太郎はひとしきり顔をほころばせて笑ったあと、急に真顔にもどって黒子に命じた。
「サングラス部隊をただちに分館前に集合させろ」
「なにをなさるの、おにいさま？」
「知れたこと、諸星をむかえうつ用意だ。明日こそ、やつを亡き者にしてくれる！」

*

その夜、面堂邸の余興会場は、投光機にこうこうと照らし出され、終太郎監督のもと、大がかりな徹夜の改修作業が続けられた。

*

翌朝、面堂了子バースディ・パーティの余興会場は、大勢の招待客でひ

しめいていた。そこには、しのぶや竜之介、ラン、サクラ、それにこたつネコまでもいた。

*

「やあ、サクラさんも来てたの？」
　あたるは、サクラをめざとく見つけて、声をかけた。
「うむ。昨夜、面堂からぜひにと言われてな」
「食い物につられおったんじゃ。こやつは食い意地がはっておってのう」
　錯乱坊（チェリー）が口をはさむ。
「それはおじうえであろうが！」
“ばきっ☆”サクラは錯乱坊のタコ頭をひっぱたいた。

*

　面堂邸の鐘が10時を告げた。
「皆様、本日はようこそお越しくださいました。さっそく余興のご説明をさせていただきます。ゲーム趣旨はいたって単純、分館大広間のパーティ会場にたどり着いていただくというものです」
　接待係の黒子は簡単なあいさつを述べると、いきなり本題に入った。
すると、そこここから、
「了子ちゃんはどーした？」
「パーティじゃなかったのか！」
　と、いった不満の声があがった。だが、黒子はそれを無視するかのように続けた。
「なお、トップの殿方には今後一年間、了子さまのステディとして、親しい交際が許されます」
「おぉーっ」　男たちが期待にどよめいた。
「同じくご婦人には、若い熱いキッスが贈られます」
「キャーッ」　今度は女の子の歓声があがった。
「さらにパーティ会場には、豪華なお食事が用意されてます。了子お嬢さまはそのパーティ会場にて、経過を各地点に備えられたテレビカメラでご覧になりながら、皆様をお待ち申し上げるとのことです」
「やったー！」
「がんばるぞー」
竜之介：「ステディって、いったいなんなんだ？　おれは知性はあるが、教養はねえ！」
ラムに聞こえないように竜之介にあたるが耳うちする。
あたる：「ステディ【steady】特定の相手とだけデイトする関係。」
竜之介：「す、すまねえな……。」
余興スタート地点は一転して熱気にあふれた。

*

「では、位置について。…よーい、ドンッ！」
“パパーン☆”黒子によってスタートの合図が打ち鳴らされた。
招待客たちは、クモの子を散らすように、いっせいに思い思いの方向へ突進していった。

登場人物紹介

【諸星あたる】

無類の女好き。美人を見れば、飛びついていく。だが、ラムがいなくなったりすると、途端にみじめなくらい気落ちしてしまうんだから、困ったもんです。

本ゲームでも主人公である。ラムを（しかたなく）引き連れて、了子のパーティに参加する。了子の熱いキッスに命を賭ける。プレーヤーはこのあたるになる。

【錯乱坊(チェリー)】

一見タコ坊主だが、実体もやはりタコ坊主である。食い意地がはっていることにかけては誰にも負けない。おそれ多くも、サクラのおじさんである。なむあみだぶつ。

スタートのシーンに登場するが、とある理由によりゲームの初めで脱落してしまう。本編にはほとんど関係ない。

【藤波竜之介】

海に負けない強い子にと、歪んだ父親にすっかり男として育てられてしまった。性別、女の子。ぶらじゃーを買おうとお金を必死になって貯めていた。男に間違えられると激怒する。すばらしいパワーとジャンプ力の持主。

【真吾】

面堂家のおかかえ隠密（御庭番）の孫だ。

幼少の頃、面堂家敷地内で行なわれた電気野菜の栽培実験中に行方不明となり、以来十数年間を一人電飾魔境で過ごした。そのため、電気には絶対の耐久力があり、ラムの電撃もビクともしない。現在、終太郎の御庭番として仕えている。女好き。

【こたつネコ】

昔、コタツに入れてもらえなかった怨念から、あたるのコタツにとりついてしまったお化けネコ。コタツをこよなく愛する。タイヤキが大好物。

登場人物紹介

【ラム】

宇宙からやってきた空を飛べる鬼娘。美人で可愛く、あたるだけを想って一心につくす姿はかいがいしく、いじらしい。だが、ヤキモチ焼きでガチャガチャしたその性格に科学力があいまって、いつも騒動を起こしている。ゲームの意味、パーティの目的が了子のボーイフレンド選びであることを知らない。また、ステディという言葉も理解していない。

【竜之介のおやじ】

見るからにこすからい顔つき。不気味な三白眼とハラ巻き・ステテコ姿が悪夢。

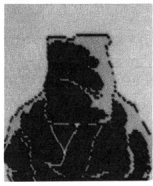
だが、ハジをハジとも思わぬその厚顔さと、えげつないまでの商売人魂には、頭がさがる。妻に逃げられた、気迫と本能の男、竜之介の変態おやじだ。

【温泉マーク】

角ガリ頭に太いゲジマユ。イノシシを連想させる、いかつい顔とごつい体型。いつも、教育の場に個人的感情を持ちこんで、あたると同次元でせりあっている。

背広（イッチョウラ）の温泉がらがトレードマークのあたる達の通う友引高校の教師だ。補習を生徒全員にサボタージュされて、怒って追っかけてくる。

【黒メガネ部隊】

黒いスーツにサングラスの面堂家使用人、ボディガードからタコの世話、はては太鼓持ちまで忠実にこなす。終太郎の気まぐれにつきあわなければならない重労働者たちだ。分館前庭でパーティの警護をしている一終太郎から諸星あたるは絶対に通してはならんと命じられている。あたるとは顔見知りであり、親しい。

【黒子】

黒子は頭のテッペンからツマ先まで黒装束に身をつつんだ面堂家の使用人で､主に了子に従事する。

その仕事範囲は幅広く、ボディガードからかごや、ときには馬の役までも忠実にこなす。本ゲームではパーティの接待･救護･特殊任務を受け持つ。彼らは迷路の構成をすべて知っている。

【スケ番三人娘】

打倒先代スケ番グループ（弁天・ラム・おユキ）に燃える惑星中学の現役スケ番グループ。ラムに勝負を挑む。一見小学生、はっきり言って強くない。

【面堂終太郎】

資産五百億円（日本の国家予算をはるかにしのぐ額だとも言われている）という面堂家の長男。ありあまる金と権力に加え、色男で、しかもフェミニスト（エエカッコシイ）なので、女性には絶大な人気がある。但し、中身はあたると同じ。自意識過剰人間で、プライドが服を着て歩いている。タコを飼うのが趣味である。

【白井コースケ】

あたるの親友で同じ２年４組の生徒。教師に要注意人物とされている以外は特徴のないごく普通の高校生であるためTVアニメではすっかり忘れさられている。このゲームでもその存在が確認できる程度。人物設定が原作よりであることを示すいい例である。

【面堂了子】

わがままに育った面堂終太郎の妹。ワラ人形を作ったこともある。ちょっと度が過ぎる意地悪をすることもある美少女。本ゲームの中心人物。

登場人物紹介

【三宅しのぶ】

あたるの幼いことからの
ガールフレンドだったが、
女に見さかいがない彼の
性格にあいそをつかし、
今ではすっかり終太郎に
のりかえている（らしい）。
つくえを投げ飛ばすこと
さえはぶけば、ごく平凡
な女子高生だ。

【サクラ】

美しい顔だち。そして、
長くしなやかな緑の黒髪
とバツグンのプロポーショ
ン。そこからあふれ出る
大人の色気。さらには、
底なしの胃袋、熊をもぶ
ちたおす怪力、騒動を招
く霊力をも兼ね備えた巫
女でありまた友引高校の
美人保健医でもある。

【テン】

ラムのいとこ。幼児のく
せして、女の子にはかわ
いく、男にはムチャクチャ
小生意気にふるまう。あ
こがれているサクラに連
れられてやってくるが、
浮かれ過ぎて迷子になる。
あたるのちょうどいいケ
ンカ相手である。カメの
ような速度で飛ぶのと火
をはくのが彼の特技であ
る。

【ラン】

ラムの幼なじみ、
小さい頃からの屈
折した恨みをラム
に持っている。い
つもはものすごい
ぶりっ子だが、興
奮すると河内弁が
ばかすか飛び出す。
愛するレイのため
に、パーティのご
ちそうを持ち帰ろ
うとしている。

《BGM titles》

	Music/Arrange
殿方ごめん遊ばせ	K.Nishimura/M.Murakami
パジャマじゃまだ	T.Hayashi/M.Murakami
宇宙は大ヘンだ	I.Kobayashi/M.Murakami
愛はブーメラン	R.Matsuda/M.Murakami

ゲームを始める前に

ディスク版の場合

＊セーブディスク又はS－RAMカートリッジの用意

ゲームのデータ（途中経過）、を記録するために、「うる星やつら」の製品ディスケットとは別に、“データディスケット”又は、S－RAMカートリッジが必要です。S－RAMカートリッジに関しましてはROM版の説明を読んで下さい。

データディスケットは製品には含まれていませんので、別に市販の3.5” 2DDディスケットを用意して、以下の方法によりデータディスケットを作成する必要があります。

《操作法》

(1)最初はドライブにディスケットを入れずに電源をいれます。すると、約10秒後に画面に次のようなメッセージが表れます。このメッセージは機種によって多少異なる場合があります。

```
MSX BASIC version 2.0
Copyright 1985 by Microsoft
23430 Bytes free
Disk BASIC version 1.0
OK
■
```

(2)ここで初めて市販のディスケットをドライブに入れます。このディスケットは「うる星やつら」専用になりますので、他の目的には使用できなくなります。

(3)キーボードより次のように入力します。

CALL FORMAT

これは、大文字でも小文字でもかまいません。続けて［RETURN］キーを押します。

(4)すると画面には次のようなメッセージが表れます。

Drive name?（A，B）■

ここでは、さきほどディスケットを入れたドライブの名前［A］を入力します。

この時は大文字でも小文字でもかまいません。

(5)次に、機種によってはもう一つ質問が表示される場合があります。

この質問には、選択肢より数字で答えますが、ここで表示される選択肢の内容は機種によって異なります。

“Double side”あるいは“2DD”を選択するようにしてください。

どちらにもあてはまる項目が見つからなかったら、BASICのマニュアルを見て「両面倍密度倍トラック」に相当する項目を選択するようにして下さい。

(6)画面に

Strike a key when ready ■

と表示されますので、(2)〜(5)の操作に間違いがないかどうかよく確認をして下さい。もしも間違いがあったらディスケットを取り出して、何かキーを押して下さい。そして、(2)からやりなおして下さい。

間違いがなければ何かキーを押して下さい。すると赤いランプが点灯してドライブが動きはじめます。

Format complete
OK
■

と表示されたらうる星やつらのデータディスケットの作成完了です。ここで何か別のメッセージが表示された場合はその原因を調べて(2)からやりなおして下さい。

ゲームを始める前に

ROM版の場合

＊カセットレコーダーの用意又はＳ－RAMカートリッジの用意

ゲームのデータをテープ又はＳ－RAMカートリッジに記録して次の日などにその場所からやりなおせます。ゲームを始める前にカセットレコーダーとセーブ用のカセットテープ又はＳ－RAMカートリッジを御用意下さい。

Ａ）カセットテープにデータを記録する場合

カセットレコーダーはコンピューター用のものをおすすめいたしますが、なければミュージック用レコーダーでも使用できる場合があります。一度お試しください。カセットレコーダーには必ず３本の赤白黒の端子を接続して正常につながっているか確認して下さい。カセットレコーダーのつなぎ方の詳しい解説はお手持ちのMSX２に付いている操作説明書をよく読んで下さい。カセットテープはできればコンピューター用のカセットテープを使う事をおすすめしますがなければ普通のミュージック用テープでもかまいません。ただしミュージック用のテープは最初の部分が書き込みできませんので少し手送りしてから使用して下さい。

Ｂ）Ｓ－RAMカートリッジを使用する場合

ナショナルから発売されておりますＳ－RAMカートリッジに記録することが出来ます。別途お店でお求め下さい。

Pana Amusement Cartridge　ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応　名称　パナアミューズメントカートリッジ　定価3,800円

Ｓ－RAMカートリッジとうる星やつらのゲームカートリッジの両方をMSX２本体のスロットに差し込んでからゲームを始めて下さい。途中で抜き差しは絶体に行わないで下さい。抜き差しはMSX２の電源を切ってから行って下さい。MSX２のスロットが１つしかない場合にはＳ－RAMカートリッジは使用出来ませんのでその場合にはカセットテープを使用してください。

ゲームのスタート

ROM版の場合

コンピューターの電源がOFFになっているのを確認してから、ROMカートリッジをスロットにセットして下さい。S－RAMカートリッジをお持ちの方は別のスロットに差し込んで下さい。次にコンピューターとTVモニターの電源を入れて下さい。ゲームが始まります。

ディスク版の場合

ゲームディスクをMSX２のディスクドライブにセットしS－RAMカートリッジをお持ちの方はスロットに差し込んで下さい。次に、MSX２の電源を入れて下さい。お客さまの機械専用のメニュー画面が表示された場合にはBASICを選択して下さい。暫くすると自動的にゲームが始まります。

ゲームの始め方

最初オープニング画面とオープニングミュージックが演奏されます。早くゲームをやりたい場合はスペースキーを押すと次に進みます。すると右上メニューコマンドに

最初
プロローグ
ゲーム
以前のつづき

と表示されますので
“最初”を選択するとデモ画面から始まります。
“プロローグ”を選択するとオープニングメッセージから始まります。
“ゲーム”を選択するとすぐにゲームが始まります。
セーブしたデータがある場合には“以前のつづき”を選択して下さい。後は画面のメッセージに従って下さい。

画面の調整

お客様のご使用のテレビでゲーム中画面が上下左右にずれて見にくい場合はゲーム中にCTRLキーを押しながらカーソルキーで上下左右の調整できます。

ゲームの進め方

このゲームはコマンドメニュー選択方式のアドベンチャーゲームです。コマンドをカーソルキーまたはジョイスティックで選び、スペースキー（トリガー）またはリターンキーを押して下さい。始めにメニューに表示されている動詞コマンドを選び、リターンキーを押すと、その動詞が目的語を必要とする場合には、それに対応する名詞（目的語）がメニューに表示されます。動詞を選び間違えた場合は、ここでESCキーを押すと先に選んだ動詞がキャンセルされ、動詞メニューに戻ります。名詞を選んだ後リターンキーを押すと、選択された動作を行います。動詞が目的語を必要としない場合は名詞の入力はありません。

メニュー画面の下に三角が別色表示されていることがありますが、これはその方向に別のメニューがあることを示すもので、その矢印の方向にカーソルキーを押していけば、それらが順に表示されていき、それを選択することができます。

主要コマンドの説明

①移動

移動するときに使います。穴に入ったり階段の登り降りに使用します。

②話す

話すことによっていろいろ情報が得られます。面倒がらずにこまめに話すことが重要です。

③見る

その場にあるものの状況を知ることができます。

④取る

その場にあるものを取ります。

⑤使う

その場所で持物を使ったり、その場にいる人物に対して、現在持っているものを見せることができます。相手に持っているものをあげたい場合にもこれを選択します。見せるとあげたくもないのに相手がそれを取ってしまうことがあるので注意してください。

⑥戦う

邪魔なやつらは、不本意ながら戦わなければなりません。

⑦くどく

あたるに取っては一番重要なコマンドかもしれません。

⑧食べる

美味しそうなものがたくさん出てきます。一度味わってみてください。

⑨持ち物

現在持っているものを知る事ができます。

⑩SAVE

現在の状態を記録します。

ディスク版の場合

ゲームを始める前にを読んでセーブディスク又は、S－RAMカートリッジをご用意下さい。

後は画面のメッセージに従って下さい。

ROM版の場合

ゲームを始める前にを読んでS－RAMカートリッジ又はカセットテープをご用意下さい。後は画面のメッセージに従って下さい。

⑪音楽

ディスク版の場合

音楽を選択すると曲が演奏されます。ゲーム休憩の時にでも聴いて下さい。何かキーを押すと再びゲームが始まります。

ROM版の場合

音楽を選択するとBGMが止まります。再度選択するとBGMが始まります。

⑫その他

特殊なコマンドがこの他にもあります。状況に応じて使い分けて下さい。

《STAFF》

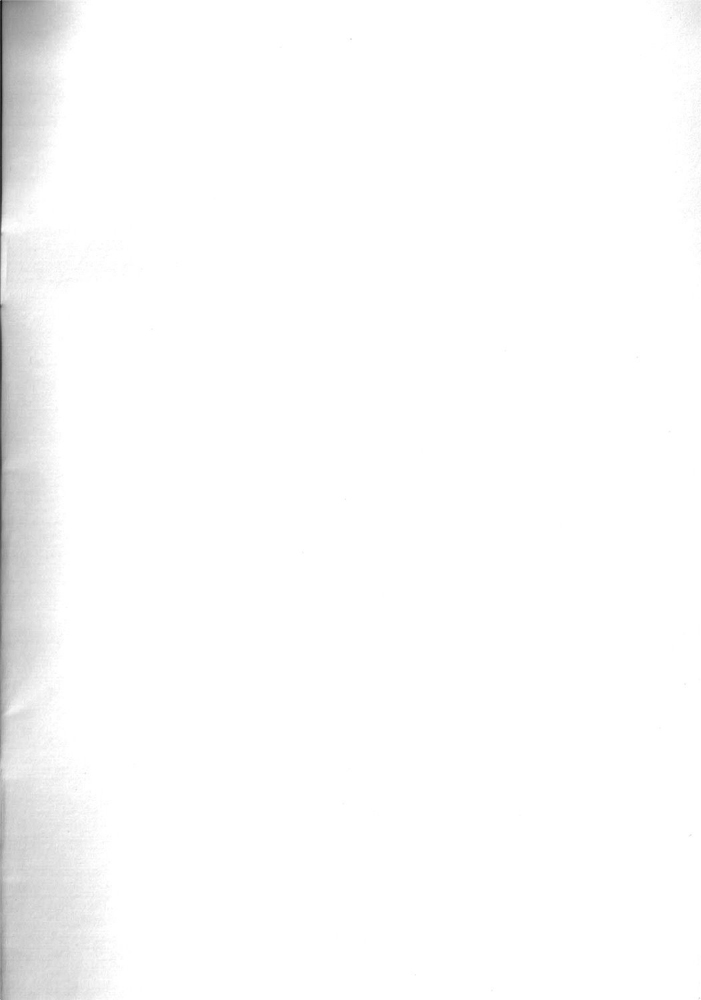
Game Design	H. Gokyu
Original program	H. Gokyu
	K. Ito
	H. Yamada
MSX2 Program	Sugimoto
	Wada
	Takeuchi
Computer Graphic	K. Kamata
	M. Kato
	E. Taniguchi
Music Data	Sin
Game Story	D404
Produce	MICROCABIN

ヒント集申し込みと問い合わせについて

アドベンチャーゲームは本来ヒントなしでゲームをする、推理小説かクイズの様なものです。このゲームの答え、ヒントに関するＴＥＬ、お手紙によるご質問には一切お答え致しませんので、あしからずご了承ください。

なお、1ヶ月、2ヶ月かかってもわからない方にはヒント集を用意しておりますので、60円切手8枚を下記の申込書と共に当社までお送り下さい。なお、申し込みが多い場合郵送が多少遅れることもありますのでご了承ください。

〒510　三重県四日市市安島2－9－12
株式会社マイクロキャビン
うる星やつらヒント係

製品につきましては万全を期しておりますが、万一事故品がございましたら、お手数ですがお買上げの月日、店名、症状を出来るだけくわしくお書き添えの上、現品をお送り下さい。当社にて確認の後、当社の責による不良の場合には折り返し代品と郵送料をお送り致します。その他の場合には、実費にて交換させて頂きます。

広大なる面堂邸の中の、ほんの一部
©高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ
マニュアルをよ一読んでから、ゲームに入ってやぁ〜。
マニュアルの【主要コマンドの説明】に、『⑪ LOAD』ってあるけどお、これは、ゲームの最初で[以前のつづき]を選ぶってことだっちゃ。それから、セーブするときは、メニューから[SAVE]を選ぶっちゃ。どちらも詳しいことは、うちがその場で説明するっちゃ！
GORL
START
N
このマップは、面堂邸内の迷路を移動する際に利用すると、非常に便利です。
また、各地点でのチェック用メモとしてもお使い下さい。